37

38

39

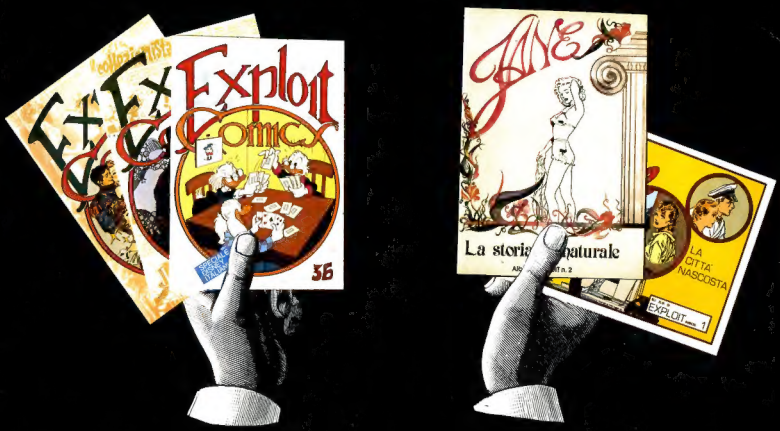
40

41

42

exploit comics

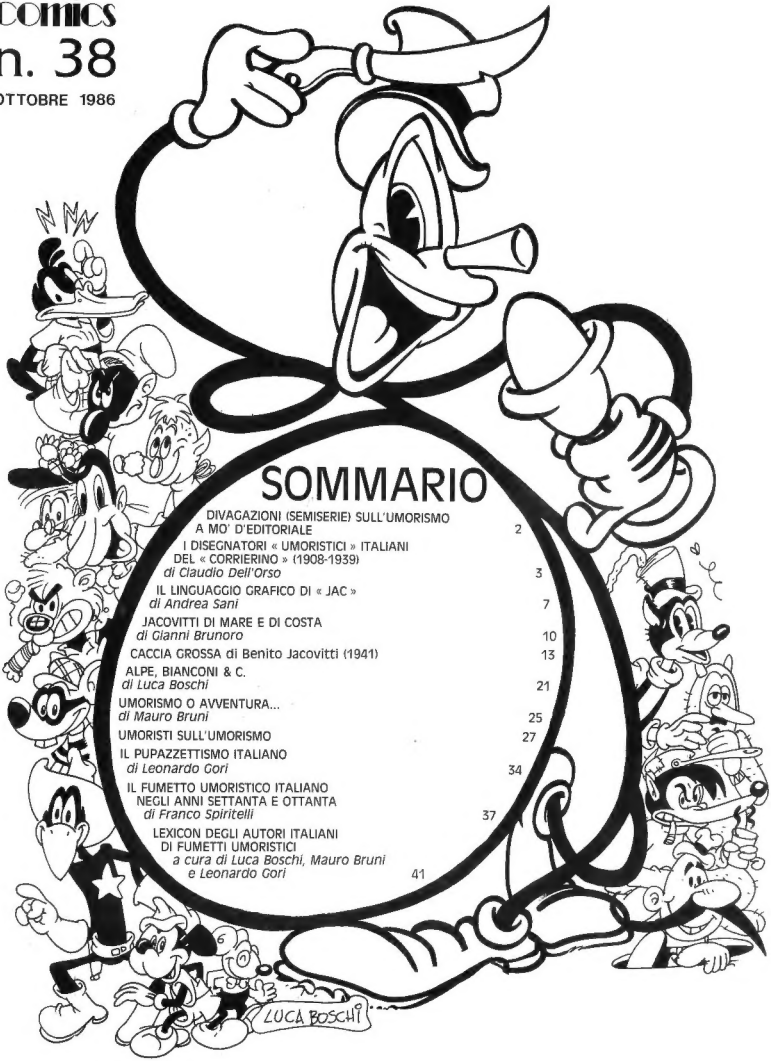
umorismo italiano



tutto sul fumetto

tutto per il fumetto

exploit comics
n. 38
OTTOBRE 1986



SOMMARIO

DIVAGAZIONI (SEMISERIE) SULL'UMORISMO A MO' D'EDITORIALE 2
I DISEGNATORI « UMORISTICI » ITALIANI DEL « CORRIERINO » (1908-1939) *di Claudio Dell'Orso* 3
IL LINGUAGGIO GRAFICO DI « JAC » *di Andrea Sani* 7
JACOVITTI DI MARE E DI COSTA *di Gianni Brunoro* 10
CACCIA GROSSA di Benito Jacovitti (1941) 13
ALPE, BIANCONI & C. *di Luca Boschi* 21
UMORISMO O AVVENTURA... *di Mauro Bruni* 25
UMORISTI SULL'UMORISMO 27
IL PUPAZZETTISMO ITALIANO *di Leonardo Gori* 34
IL FUMETTO UMORISTICO ITALIANO NEGLI ANNI SETTANTA E OTTANTA *di Franco Spiritelli* 37
LEXICON DEGLI AUTORI ITALIANI DI FUMETTI UMORISTICI *a cura di Luca Boschi, Mauro Bruni e Leonardo Gori* 41

IL LINGUAGGIO GRAFICO DI «JAC»

di Andrea Sani

MASO IN COMUNE
CONDONO PER FAR QUATTRO CHIACCHIERE IN ASCENSORE.
TELEVISIONE A VENTIQUATTRO PELLICOLE.
GLI ALTRI VICINITORI SONO DENTRO IL TELEVISORE.
SALAME SVEDESE
PETTINA BAMBINI CON TENTACOLI.
CAPITAN MALANDRO, ECCO CHE RIAPPARE CON SGHIGNAZZO ET TEL STRONCO IN MANCHIG I MI PIACE VIVERE TRANQUILLO... GUAI A CHI TOCCA SPADE E CAZZIMMAZZE!
SE SEI VENUTO QUI PER SGNANARE LO SPEZZO IO MI ARRABBIO ET TEL STRONCO IN MANCHIG I MI PIACE VIVERE TRANQUILLO... GUAI A CHI TOCCA SPADE E CAZZIMMAZZE!
IO CI METTO POCO A TRASFORMARLIE IN UNA PILA DI SALSICCE!
PUF!
PUF!
...E IN PESCI I BAFFI DI CAPITAN MALANDRO E DRA-GHIGLIELLE!
PUF!
UMM... IN FONDO NON MI STAVO MALE...
PUF!
MA ADESSO BASTA! AL PESCI, ABBRACCIA! E PURTUTTO CHIARO! VUOI CANCELLARMI BAFFI? VUOI TOGLIERMI DALLA FACCIA DELLA COSA DELLA CALVIZIONIA?
NON VOGLIO!

Metamorfosi di indicatori fisiognomici in *Zorry Kid*

Volendo parlare di Jacovitti, ci sembra inevitabile un'analisi dello stile grafico del nostro autore, originalissimo, se non unico, nel panorama internazionale dei fumetti. A questo scopo, prenderemo in esame le storie della maturità, da *Cocco Bill* a *Zorry Kid*, in cui emergono, in maniera ossessiva, i tratti caratteristici dell'ispirazione jacovittesca. In queste avventure, anche ad una lettura superficiale, appaiono nettissimi il gusto per le scene affollate (l'*horror vacui*), la moltiplicazione degli oggetti autonomi, riempitivi, senza una precisa relazione col testo o con lo sviluppo della storia (i famosi salami, le ossa, i vermi, i pettini, i rocchetti, i dadi, i lapis, le dita, le puntine da disegno), le mutilazioni, le metamorfosi d'indicatori fisiognomici (barba, baffi) o degli accessori (cappelli, spade), ecc. Qual è il significato di tutto questo guazzabuglio? Che interpretazione si può fornire di un simile assembramento di segni? È questo il problema che vorremmo, in qualche modo, risolvere. Innanzitutto, bisogna dire che le tavole di Jacovitti rappresentano un raro caso di *surrealismo* a fumetti: molte vignette fondono realtà e sogno, rasentando un umoristico delirio. La tecnica è quella degli accostamenti più imprevedibili, che sembrano rispettare le regole di Lautremont: « Bello è l'incontro fortuito di una macchina da cucire e di un ombrello sul tavolo della dissezione anatomica ». Jacovitti, invece, associa un vaso da notte a un salame nella pianura della California. Anche il nostro autore, come i pittori surrealisti, si abbandona al libero gioco della fantasia, all'automatismo psichico puro, creando immagini incongrue e situazioni contraddittorie. Il chiaro sforzo di esprimere un mondo di sogno, spiega la mostruosità di certe trovate di Jacovitti: baffi che si tramutano in pesci, gambe umane trasformate in zampe di gallina, salami che camminano. L'illogicità di questi incubi ad occhi aperti si risolve sempre in modo divertente, ma, il più delle volte, si tratta di *humour nero*. Il surrealismo di Jacovitti giustifica, in parte, l'interpretazione psicanalitica offerta da Alberto Perrini nell'introduzione ad un volume su Cocco Bill, edito dalla Milano Libri. Perrini [1] fa riferimento a questo specifico personaggio, ma il suo discorso illumina un po' tutto lo stile dell'autore. Secondo Perrini, Cocco Bill è l'immagine di Jacovitti quand'era ragazzo. È una regressione al mondo della pubertà: « Cocco Bill è sovranamente solo col suo cavallo, come lo sono i ragazzi nelle tempeste oniriche e psichiche dell'adolescenza. Cocco Bill con sdegno e intolleranza rifiuta onori e riconoscimenti (e ciò viene a compensare, con la difesa vendicativa del rifiuto, la carenza di stima e di ammirazione di cui soffrono i giovanissimi). Se Cocco Bill ghigna e ride (ma di rado), non tollera che si rida di lui, e se qualcuno osa farlo, giù calci, pugni e sventole (e questo è un tipico e frequente atteggiamento paranoide dell'infanzia, e, perfino, delle scimmie, che amano far dispetti, ma s'infuriano se si sentono prese in giro)[2]. Dato che il protagonista delle storie è, secondo questa interpretazione, un adulto-ragazzo, intorno a lui appaiono i segni di tutte le fasi dello sviluppo della personalità, « da quella orale (le bocche all'improviso sfernite di zanne ferine), a quella anale (i frequenti vasi da notte), dal complesso di castrazione (i mezzi salami affettati), alla difesa da questo complesso (il vermicaittolo mascherato, vale a dire l'inoffensivo « bigolino » infantile), alle fantasie persecutorie di distruzione e di morte (le ossa umane spolpate che sporgono dal terreno, manco a dirlo, però, anch'esse in stato di perenne e caparbia erezione) »[3]. A prima vista, quest'analisi di Perrini sembra azzeccata; non mancano, tuttavia, forzature, per esempio quando si vuole insistere un po' troppo sulle analogie fra Cocco Bill e un adolescente: « Cocco Bill — dice Perrini — come Jac ragazzo, è impubere, non ha peli »[4]. Errore! All'inizio di *Cocco Bill in Canada* e di *Ugh-Ugh-Cocco Bill* l'eroe di Jacovitti entra in scena barbuto e baffuto (ha la barba anche il cavallo). Inoltre il disinteresse del Cocco per le onorificenze è una costante dei personaggi a fumetti, tradizionalmente integerrimi, e non è detto che sia il segno di una psicologia adolescenziale. Non bisogna esagerare, quindi, con i riferimenti psicanalitici. Comunque, resta inequivocabile l'allusione erotica dei salami e dei vermiciattoli. Il contenuto sessuale latente di questi simboli jacovittleschi, non poteva non sfociare in una rappresentazione più esplicita dell'eros, avvenuta, più tardi, nel famoso *Karnasultra*. A dire il vero, già nei paginoni centrali de « Il Giorno », Jacovitti si era cimentato in vignette dalla comicità grassoccia, disegnando donne enormi e provocanti. Alfredo Barberis considera questa ispirazione erotica di Jacovitti come il « frutto di un'Italia parrocchiale, da oratorio, che magari dice le parolacce e guarda le donne nude sui giornali per adulti, ma che lo fa sempre con un candido senso del peccato, con la precisa idea di compiere, comunque, una trasgressione che va poi raccontata al confessore »[5]. Non a caso, nelle tavole di Jacovitti si incontra spesso il riferimento al diavolo: questi o appare direttamente (sputando fiamme e zolfo), o indirettamente, attraverso la metamorfosi di personaggi, che, a volte, assumono aspetti luciferini (con i capelli che si trasformano in corna e con i denti che diventano lunghi e acuminati).

Ma ritorniamo a Cocco Bill, per soffermarci un po' sulla violenza del personaggio. Cocco Bill punisce i disonesti « che attentano alla sua integrità (complesso di castrazione) », radendo gengive e menando cazzotti da una tonnellata. È innegabile che le *strips* di Jacovitti sono zeppe di corpi aggrediti e di morti fatti a pezzi e sbriciolati. Eppure queste scene non turbano nessuno, perché l'efferatezza delle mutilazioni e degli affettamenti è come disinnescata da una « strategia del distacco »[6], che Jacovitti realizza con rara abilità.

Visualizzazione delle metafore in *Cocco Bill*

POVERI DI DIAMANTARDO! NON È COSÌ CHE SI GANDA DI APPARTENENZA!
TI COCI LA BOCCA PER NON FARNI LA SPACCATA GNI? MA SO COME FARTI CANTARE.
FUORI NONE, COGNONE E GANDA O SPOGLIO IL PERELO SPARTITO.
LUCCHETTONE BATTO DI PIÙ LA DISCREZIONE!

LADRI DI POLLI! BRUTTI MUSI BASSI! SCHIFOSI SCIACALLI!
KULLE-TSUUUMA?
KUMA? PAPA'... E'?
KULLE?
PUNTO E BASTA!
SBONK!
I DUE SCRIVONO MARTELLANDO... SI BEH DE AVE TRE CIO, TRE CALIFORNIANI, MA MAMMA IN TONDO HALLORA AJAJ... IL POPOLO SCRIVONE ME RIMANI TURBATO!
TRUUMM... CIAMENA? TRUUM-DA-VIDA, RULL-LURP?
CIAMENA... KUMARTE'? HONE'? HONE'? HONE'?

Lo strano gergo meridionale degli indiani in *Cocco Bill*

diano per sostituirlo con un altro del tutto anomalo e allusivo, si accentua nell'ultima produzione, e specialmente in *Zorry Kid*. Gli scenari della California non sembrano interessare Jacovitti, che disegna ogni tanto un panorama, per poi concentrarsi, per decine e decine di vignette, sui soli protagonisti, soggetti a continue mutazioni « metaforiche » e circondati dagli assurdi accessori della loro dimensione. Anche l'intreccio delle storie si esaspera in uno « stile » sempre più personale: la trama si sterilisce, riducendosi alla ripetizione, un po' monotona, delle stesse situazioni (la doppia vita di Zorry Kid, i battibecchi con Alvaron de la Gota, gli insuccessi di Don Perfidio Malandero e di Don Pedro Magnapoco, ecc.). Siamo lontani, cioè, dagli intricati soggetti di *Pippo, Pertica e Palla*, o dei primi *Cocco Bill*. In compenso, Jacovitti sperimenta e deride tutti i luoghi comuni del fumetto classico: la sorpresa, la *suspense*, il colpo di scena, ecc. Non si tratta soltanto di una parodia di un particolare « genere » di fumetto (quello di cappa e spada), ma anche delle strutture e dei codici caratteristici del *comic* in quanto tale: titoli, riassunti, cartigli fra le vignette divengono sempre più strampalati e assurdi. Azzardo, quindi, un paragone: Jacovitti si fa beffe delle forme tradizionali del *feuilleton*, così come, più tardi, Moebius, nel *Garage Ermetico*, ridicolizzerà la struttura seriale

I morti ammazzati stramazzano nelle pose più assurde, a volte con gesti benedicenti, e molto spesso « bloccati » a mezz'aria in vignette che sembrano « congelare » il loro movimento, sdrammatizzando la situazione. L'autore riesce a indebolire la violenza delle immagini, anche attraverso ripetute « strizzatine d'occhio » al lettore. Capita, per esempio, che un personaggio si rivolga direttamente a chi legge, sottolineando così, l'arbitrarietà della finzione. Gli eroi di Jacovitti, poi, forse più di altri protagonisti dei *comics*, hanno l'aspetto e la consistenza dei pupazzi di gomma. I grandi nasi a salsiccia, le braccia tubolari, il chiaro-scuro accuratissimo che suggerisce la massa rotondeggiante della figura, contribuiscono a caratterizzare la non-umanità dei personaggi, la loro struttura « gommosa ». Per questo, quando le pallottole di Cocco Bill trapassano il corpo di qualche avversario, si ha l'impressione che il « defunto », opportunamente ricucito, possa ricomparire, vivo e vegeto, nelle avventure successive.

L'aspetto fortemente a-logico e surreale di questi fumetti, è anche indice della straordinaria attitudine di Jacovitti a sviluppare le potenzialità del *comics*. Molti autori non-realisti si mantengono pur sempre nei binari del « verosimile », e non sfruttano appieno i propri mezzi espressivi. Il nostro fumettaro, invece, ha capito che le *strip* concedono una completa libertà da ogni legame con le leggi del mondo che ci circonda. Jacovitti interviene personalmente nelle storie, disegna dei personaggi che si recano a casa sua per protestare contro il loro creatore, arma di mitra gli antichi romani, e inserisce un vigile urbano nella jungla. Ma il suo estro bizzarro va anche oltre questi buffi anacronismi. Egli, infatti, radicalizza una delle possibilità del fumetto: la *visualizzazione delle metafore*, che consiste, per esempio, nel disegnare astri e pianeti intorno a chi ha battuto la testa e vede — metaforicamente — le stelle. Jacovitti si serve di questa tecnica in modo del tutto personale, portandola alle estreme conseguenze: se un personaggio vuole « cucirsi la bocca », per non parlare, prende ago e filo e si imbastisce le labbra; quando Cocco Bill lega dei banditi « come salami », questi si trasformano in insaccati pronti per l'affettatrice; i ragazzotti impudenti, « con la faccia di bronzo », hanno davvero la testa di metallo, e così via. Assurdità come queste dipendono, dunque, da una *trasposizione grafica del linguaggio figurato*. Così, allineando immagini paradossali, Jacovitti si è creato un « mondo possibile » diverso dal nostro: si tratta di una realtà allegorica, una vera e propria « foresta di simboli », in cui gli elementi naturali non sono tanto gli alberi, le montagne, ecc., quanto i piedi che sbucano dal terreno e i pesci con le gambe. Questa tendenza ad eliminare il paesaggio quoti-

Una delle primissime «panoramiche» di Jacovitti (1941)

...1500... PANORAMICA DI JACOVITTI
...HEI! SE VOLETE CHE VI GETTIAMO L'OLIO BOLLENTE PORTATE LA TESTA SERA...
...LEVATEVI QUELLA SCIARPA!
POSSI MATO... HO IL MAL DI GOLA...
PUFF!
...SIETE UN VILE! VI LASCIATE COLPIRE E POI NON REALITE...
...VIENI FUORI SE HAI CORAGGIO...
PUF!
CIAK!

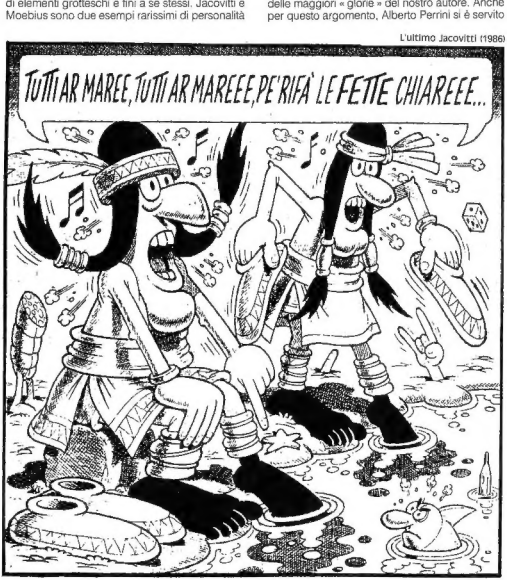
Una «panoramica» di Jacovitti degli anni Cinquanta

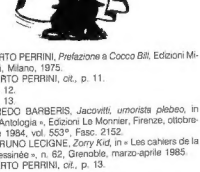
della *bande dessinée* di lingua francese. In entrambi i casi, ci troviamo di fronte ad una critica eversiva allo stile classico dei *comics*, dettata da un bisogno di libertà contro gli stereotipi naturalistici. Il paragone è meno improponibile di quanto sembri, perché anche Moebius ha elaborato una concezione anarchica del fumetto in cui l'immaginario grafico si sviluppa spesso senza alcuna relazione con il testo, con abbondanza di dettagli gratuiti e di elementi grotteschi e fini a se stessi. Jacovitti e Moebius sono due esempi rarissimi di personalità veramente creative nel mondo dei fumetti, capaci di modificare (in modo geniale) non solo i contenuti, ma anche le regole formali di questo strumento di espressione.

IL LINGUAGGIO VERBALE

Il discorso sul linguaggio « scritto » di Jacovitti meriterebbe un articolo a parte, perché l'originalità delle battute, dei *non-sense* e dei *calembours* è una delle maggiori « glorie » del nostro autore. Anche per questo argomento, Alberto Perrini si è servito di una chiave « psicologistica », rintracciando, nella lingua di Jacovitti, i vari livelli del linguaggio infantile, « da quello tipico della kleiniana posizione *schizo-paranoide* (che viene superata dal bambino prima dei due anni con la *posizione depressiva*), al puro gioco verbale che tanto diverte i bambini di 3 anni (quando, cioè cominciano a dominare il proprio linguaggio). Poi vi è il linguaggio sibillino di mascheramento del *periodo di latenza* e quello sfacciatamente gergale degli adolescenti »[7]. Non bisogna dimenticarci, però, dell'uso divertentissimo dei dialetti e delle lingue straniere (maccheroniche): *Cocco Bill* è il primo western all'italiana anche perché molti personaggi parlano i nostri dialetti regionali. Ne *Il sergente Cocco Bill*, i sudisti si esprimono in napoletano, mentre i nordisti (qualche volta) in milanese. Il mondo di Jacovitti, dunque, pur essendo incongruo e assurdo, non prescinde da riferimenti alla nostra vita nazionale (e al nostro malcostume). Va detto, a questo punto, che le regioni del sud-Italia prestano al nostro autore le tipologie somatiche per i messicani o per gli abitanti della California: negli abbacchiati *peones* di *Cocco Bill*, Jac sembra aver riprodotto i meridionali di una certa tradizione letteraria e iconografica. Spesso anche gli indiani parlano « siculo » e, in *Zorry Kid*, Don Pedro Magnapoco veste e si esprime come Totò ne *L'oro di Napoli*. Per quanto riguarda le lingue *stramere*, le storpiature raggiungono l'apice in una classica storia del 1961, *Il cosacco Cocco Bill*, dove l'autore fa discutere, in russo, dall'inizio alla fine, quasi tutti i protagonisti (meno Cocco Bill, che non si raccapezza). Si tratta, naturalmente, di uno spassoso russo-italiano, sul tipo di quello parlato dall'attore Oscar Homolka in numerosissimi film di spionaggio. In certi punti della storia, l'idioma diventa del tutto oscuro, ma con degli effetti esilaranti: vedi, ad esempio il canto russo dei soldati del Piccolo Zar (« O Ciciòrnia, o Ciccèrchia, Dasvidànie, Cervicèrkia, Spiridànie, Kakariùska, Spiridànie, Kakaròski »!), o l'espressione di sorpresa di un ufficiale (« Ciciricènie, Zaruskìn, Ciciricènie Ciciricìn! »). Da segnalare l'uso del latino nelle avventure « mitologiche », come, per esempio, in *Tizio, Caio e Sempronio*, da cui riportiamo il testo di un menù dell'antica Roma: « Antipastus axortitus, pasta et faciolis, bistecca ad ferram, murenae ad majonesam, fructa frigida, et, *dulcis in fundo*, panectonis Alemagnis ». L'inventiva verbale di Jacovitti si scatena nelle giaculatorie di Fra Caramba (in *Zorry Kid*) che vanno riferite (almeno in stralci): « Santa Gàspera Leconìnia, salva tu la California! Sant'Alonzo con tre porri, dai coraggio al nostro Zorry! Santa Peppa del Perù, il tiranno butta giù! San Tapùrn della corrida, fai che il popolo sorrida! Sant'Olè delle Circasse, assottigliaci le tasse! Santa basca intemerata, dammi pane e marmellata! Per proteggermi la cute, dammi pure la salute! Santa Pupa dei pelati, ci hai salvato dai Pirati »! Concludiamo la rassegna con alcuni proverbi di Jacovitti, intercalati nei cartigli delle storie di Cocco Bill: « Se infuriato sta il bisonte, non piazzartici di fronte! Se a sparare non sei lest, non andare nel Far West! Lo sceriffo, questa è bella, ha ingoiato la sua stella! Il coyote senza denti, i coloni fa contenti! D'invecchiare nel Far West, te lo togli dalla test! Fanno a pugni nel saloon, tanto i magri che i ciccioni! Sta di notte la pantera, lucidando la dentiera! Guarda il nonno com'è arzillo! — Sfido: ha dietro un coccodrillo!

L'ultimo Jacovitti (1986)





(1) ALBERTO PERRINI, *Prefazione a Cocco Bill*, Edizioni Milano Libri, Milano, 1975.
(2) ALBERTO PERRINI, *cit.*, p. 11.
(3) Ivi, p. 12.
(4) Ivi, p. 13.
(5) ALFREDO BARBERIS, *Jacovitti, umorista plebeo*, in « Nuova Antologia », Edizioni Le Monnier, Firenze, ottobre-dicembre 1984, vol. 553°, Fasc. 2152.
(6) Clr. BRUNO LECIGNE, *Zorry Kid*, in « Les cahiers de la bande dessinée », n. 62, Grenoble, marzo-aprile 1985.
(7) ALBERTO PERRINI, *cit.*, p. 13.

JACOVITTI DI MARE E DI COSTA

Quasi un « tuttojac » in trentadue lemmi pretestuosamente essenziali

di Gianni Brunoro

Ali, Selim & Mustafà. Sono tre gemelli musulmani, vestiti di una specie di lunga tonaca nera che arriva fino al suolo, il capo coperto da un lungo fez. Sono il *leitmotiv* dei racconti di mare di Jacovitti, l'esile filo che cuce tante differenti storie, diverse e strampalate. Infatti, nella sterminata produzione di Jacovitti, che sarebbe ordinabile in diversi — come chiamarli? — cicli, quello a sfondo piratesco occupa un posto interessante, ed è costituito da parecchi episodi, con personaggi eventualmente diversi. Cronologicamente, essi sono i seguenti: « Alvaro il corsaro », 1942; « Alvaro il naufrago », 1942; « Giacinto corsaro dipinto », 1947; « Capitan Pim », 1952; « Alonzo Alonzo detto Alonzo », 1957; « Gamba di Quaglia », 1960; « IL Corsaro Cocco Bill », 1964; « Zorry Kid all'arrembaggio », 1968. Questi ultimi due appartengono ai cicli dei rispettivi personaggi. Ali, Selim e Mustafà continuano a vivere per anni dentro l'autore, ripresentandosi e cambiando in parte le loro caratteristiche, ma riaffacciandosi immancabilmente nelle storie di mare, un po' come i Pirati che si riaffacciano inevitabilmente sulla pagina negli episodi di Astérix, ogni qual volta costui affronta una traversata marina.

Alonzo Alonzo detto Alonzo. Protagonista del racconto omonimo, ma già presente negli episodi di « Alvaro ». Anzi, ne è molto interessante l'evoluzione psicologica: Jac è evidentemente affezionato a determinati nomi, visto che, pur potendo inventare nomi del tutto nuovi (non è certo la fantasia a fargli difetto), preferisce ricorrere a vecchie « marionette » già create. È come se avesse nella mente un'unica grande trama nella quale, attraverso una specie di intercambiabilità, chiama a svolgere i ruoli differenti volta a volta i medesimi personaggi.

Alvaro. Protagonista dei due episodi corrispondenti, esso è il primo titolo « corsaro » di Jacovitti, testimone di un suo precocissimo interesse per il mare e per le corrispondenti storie, che sono ovviamente un campo di battaglia ideale per esercitare la sua straordinaria capacità di rifare il verso a tutti i « topoi ».

Arrembaggio. Fatidico vocabolo, all'insegna del quale si scatena in infinite varianti la proverbiale fantasia di Jac. La « confusione » tipica dei suoi paginoni, che lo hanno reso celebre anche presso le frange più profane del pubblico, trova qui un pretesto ideale per una funzionale giustificazione.

Baffodiferro. Nome iltpicamente piratesco, eventuale assonanza con « Braccio di Ferro ». Ma Jacovitti non avrebbe bisogno di espedienti del genere, perché, come in moltissimi altri casi, i nomi dei suoi personaggi sono succosamente corposi, riferendosi spesso a caratteristiche somatiche o comunque denotatorie del carattere, dell'attività, ecc. (es. Barbacotta, Occhiorbo, Baffopendente, Ceffodoro, Sparone, Nerone, Bellocchio, Barbanolte, solo per riferire nomi di pirati).

Capitan Pim. Protagonista del racconto omonimo, che si stacca un po' dalla regola per essere particolarmente adatto ai bambini. Erroneamente si crede, infatti, che Jac sia un autore per bambini, coniugando arbitrariamente umorismo e infanzia. In realtà, l'umorismo di Jacovitti, così « pieno » da sopportare ampiamente ripetute letture, non fosse altro per il soffocante riempimento delle sue vignette, è molto più adatto agli adulti, specialmente grazie a quella carica di sadismo che è implicita in moltissime delle sue situazioni.

Cavalloni. Immancabili in ogni mare-in-burrasca degno di tal nome. Ma i cavalloni di Jac sono senz'altro più originali degli altri, trattandosi di autentici, giganteschi cavalli formati da acqua, normalmente infuriati e decisamente restii a lasciarsi calvalcare, sia da naviglì sia da naufraghi, propensi come sono a tirar calcioni sui denti a chi li infastidisce o disturba. Testimoniano l'amore di Jac per il gioco di parole, spesso esercitato attraverso una raffigurazione grottesca di quella figura retorica che è la metafora.

Cocco Bill. È il personaggio che, dal 1957, ha reso celebre Jacovitti, prima confinato alla stampa cattolica, quando Andrea Lavezzolo lo chiamò a collaborare al « Giorno dei Ragazzi ». Ancora recentissimamente (luglio 1986) ne è comparso un ennesimo episodio inedito sulla rivista « Comic Art ». Cocco Bill è dedito a incessanti scorribande attraverso le praterie del Far West. L'incontro di Jacovitti con il West era qualcosa di inevitabile, anzi di inevitabilmente scritto nel destino. Data infatti la sanguigna consistenza del West — o per meglio dire, dell'oleografia del West in tutte le sue aoce zioni narrative, dalla letteratura al cinema — e le vulcanica creatività di Jacovitti, le due entità non potevano che congenialmente convergere, ciò che in effetti avvenne precocissimamente, visto che la « storia d'indiani » intitolata « Il barbiere della prateria » è del 1941, l'anno stesso del debutto fumettistico di Jacovitti. Non doveva dunque essere nemmeno casuale che proprio il West facesse giungere Jacovitti alla sua apoteosi, al suo riconoscimento « pubblico ». Ma naturalmente, con quella bizzarra anarchia che lo distingue, Jacovitti non si formalizza troppo, ed in un episodio anche il suo personaggio western viene spedito a vivere una bella avventura di mare, di pirati, di arrembaggi, di naufragi e così via.

Corsaro. È nota la differenza fra corsaro e pirata, essendo il primo autorizzato alla sua guerra « di corsa », il secondo invece un « professionista » in proprio. Ma in Jac, nessuna traccia, com'è ovvio, di questa sottile distinzione filologica. Pirati o corsari, bucanieri o filibustieri, i suoi sono sempre e inequivocabilmente dei delinquenti del mare, tipi poco raccomndabili e dai divertentissimi brutti ceffi.

Dona Filippa. Ancella (si fa per dire) della virgulta Ramona in « Gamba di Quaglia ». In realtà si tratta di una virago dalla forza erculea e dall'inconcepibile violenza, talché con lei nessuno riesce ad averla vinta, nemmeno il più incancrenito dei pirati. È un tipico atteggiamento jacovittesco, che raffigura quasi sempre la donna in una luce decisamente misogina. Celebre, in questo senso, il prototipo di tutte le sue virago, la « signora Carlomagno », zitella d'acciaio di insospettabili qualità atletiche.

Digrignamento dei denti. Rituale cerimonia bizzara, con la quale i pirati della ciurma di Giacinto (ma presumibilmente anche delle altre) dimostra

la propria virile mascolinità. La bizzarria creativa di Jac è particolarmente (e misteriosamente) attenta ai denti, con espressioni sia linguistiche (« ti sparo alle gengive ») sia grafiche (un pungo sulla bocca, e i personaggi sputano denti come noccioline). Naturalmente, l'incapacità di digrignare i denti significa, per i pirati, non essere all'altezza della situazione. È per la livida frustrazione legata a questo fatto che si scatena l'ira vendicativa di Giacinto.

Equipaggio. Termine naturalmente improprio, sotto il quale deve più correttamente intendersi « ciurma » (sottinteso: maledetta). In genere, Jac presenta delle « belle » ciurme, assai ben differenziate nei loro componenti, innegabili brutti ceffi e soggetti poco raccomandabili molto ben assortiti, fra i quali qualunque lettore può trovare quelli di proprio gradimento.

Galeone. Nome idealmente barocco per una nave, tale non solo da sembrare già in se stesso una caricatura, ma tale soprattutto da solleticare i più bassi istinti barocchi di Jac. Infatti, ben di rado egli « tratta » tipi d'imbarcazione diversi, come galee, vascelli o golette, e soltanto quando proprio non ne può fare a meno. Son sempre i galeoni, invece, a farla da protagonisti, anche se, a dispetto del nome altisonante e pomposo, hanno nomi propri quanto mai pedestri come Peppa, Coratella, Pino Solitario, Fifa dei mari, Bonamuerte... Quando sono proprio male in arnese, scadono dal rango di galeoni a quello di « galegatti »...

Gamba di Quaglia. Ovvio protagonista del racconto omonimo. Questo lemma potrebbe darci lo spunto per sottolineare il gusto della parodia in Jacovitti, la cui fantasia è talmente indocile da non riuscire ad adottare neanche un luogo comune come quello, già in se stesso umoristico, della « gamba di legno ».

— intestine e non — fra tutti coloro che sono a conoscenza del segreto.

Jacovitti. Lemma irrinunciabile, e non tanto perché si tratta dell'autore, il che è scontato, quanto perché egli compare spessissimo nelle sue stesse storie, sia come deus-ex-machina, sia come comparsa che spesso dialoga coi propri lettori, o contro il quale essi inveiscono. Jac si balocca con Jac.

Lavezzollalilero. Uno dei mille aspetti della parodia in Jacovitti, della presa in giro, della caricatura, eccetera. Nelle sue infinite tavole, pullulano i

ECCO A SINISTRA LA "FIFA DEI MARI," NAVE CORSARA DEL 1600. I CEFFI A DESTRA SONO GLI 8 COMPONENTI 8 DELLA SUA CIURMA.
SPARONE NAUSICA
TRINCHETTO NERONE
PATERAZZO BELLOCCHIO
SOLOCCHIO CEFFO D'ORO

Giacinto corsaro dipinto. Torvo e vendicativo protagonista del racconto omonimo, che col suo continuo cambiar di colore è un'evidente parodia di colore ha una sua funzionalità, non è mai capriccioso: Giacinto infatti si stinge perché cade in mare, oppure si fa verde per mimetizzarsi meglio fra la vegetazione, eccetera. E come dire che, pure nelle sue assurdità, nei suoi « nonsense », Jac non tralascia un certo solido ancoraggio alla struttura intrinsecamente coerente dalla sua narrazione.

Isola. Potrebbe mai mancare, l'isola, in un « sano » racconto di mare, di pirati e così via? Naturalmente si tratta sempre di isola che nasconde un tesoro, per la conquista del quale si scatenano lotte

riferimenti parodistici ai suoi « superiori », come il direttore del « Giorno dei Ragazzi », Andrea Lavezzolo, in questo caso; oppure José Pellegrini nelle tavole per il « Corriere dei Ragazzi »; o come la figura umoristica del « diretur », parodia di Domenico Volpi quando Jac lavorava per il *Vittorioso*.

Linguaggio. Accettabile o non accettabile, in quanto può piacere o no, ma comunque sempre coloratissimo in Jacovitti. La sua lingua è una ricchissima miniera di strampalati neologismi di sua invenzione, di giochi di parole, di onomatopee, di raffigurazioni letterali di una metafora o dell'interpretazione paradossale di un vocabolo (come ad esempio i precitati « cavallioni », oppure i « canini » che invece di esser denti sono dei piccoli cani, eccetera). In ogni caso l'esito è spesso esilarante.

Lisca di Pesce. Pseudonimo di Jacovitti, in immagine e firma. Narra una leggenda che, da giovani, quelle « spoglie vitali » che ora oltrepassano il metro e ottanta d'altezza e il quintale di peso — insomma, il suo corpo — si presentassero tanto esili da indurre gli amici a gratificare il Nostro col soprannome di Liscadipesce: che egli avrebbe poi usato come firma nei propri lavori. Vera o falsa la leggenda, resta il fatto che fra i molti « marchi » usati da Jacovitti per riempire e firmare le sue tavole — da vermi ai salami, dalle tibie a un sacco di altre amenità — la lisca di pesce rimane la più fedelmente frequentata, quella che dura più a lungo nel tempo.

Matrimonio. Una delle peggiori disgrazie che possa capitare a un uomo, o, in alternativa, l'unico scopo nella vita di una donna. Chiaro esempio di possibile accezione polisemica di un vocabolo, che cambia radicalmente significato se coniugato al maschile oppure al femminile.

Naufragi. Certamente ottimi e abbondanti — come il rancio dei militari — nelle storie marinare di Jac. Sono infatti innumerevoli, oltre che immancabile fonte di confusione e di allegri qui-pro-quo.

Nonnomo. Personaggio di vecchio in carrozzella, in « Gamba di Quaglia ». I vecchi sono frequentissimi nelle storie di Jacovitti (come ad esempio Ciccillo in « Zorry Kid », lo stesso padre di costui, il nonno nella Famiglia Spaccagusi e infiniti altri). Ma Jacovitti vede immancabilmente la vecchiaia in una luce sarcasticamente sadica: i vecchi sono sempre insopportabili, petulanti, rompiscatole, violenti e irascibili. Insomma, niente della retorica del pietismo, con cui di solito si dipinge la terza età: qui essa viene maltrattata senza peli sulla lingua, e anzi spesso ferocemente derisa.

Onomatopee. Come si sa, l'onomatopea è uno degli elementi espressivi più tipici del fumetto. È nata come una necessità, nel senso che, trattandosi di un mezzo espressivo muto, i disegnatori hanno cominciato, fin dalla sua nascita, a rappresentare i suoni con i verbi corrispondenti: così per esempio se CRASH significa che qualcosa fa rumore perché si rompe, è anche vero che — in inglese, cioè la lingua originaria dei comics — « to crash » vuol dire appunto rompere, anche se, da

BEH, RAGAZZI, LA VOGLIAMO DARE UNA OCCHIATA ALLA NAVE CORSARA DEL PIRATA BARBANOTTE E' LA SGNAMUERTE, UN TRE ALBERI ICTO DI CANNONI E BRUTTI CEFFI.
UNA NAVE CHE INCUTE LA FIFA!

noi, tali parole sono invece disancorate da un loro significato. La cosa curiosa, in Jacovitti, è che nelle sue stravolte tavole, nelle sue debordanti vignette, succede ad esempio che se uno si becca un ceffone, il rumore sarà rappresentato bensì dalla scritta, supponiamo CIAF, ma grottescamente Jacovitti la scrive s-SCIAF-fo. Esempi del genere, se ne potrebbero fare moltissimi, e da essi risulta che, a modo suo, Jacovitti ha reinventato l'onomalopea.

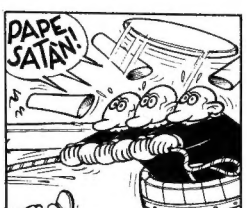
Papesatàn Aleppe. Invocazione magico/esoterica, tipica dei gemelli Alì, Selim e Mustafà. Magico, esoterico, presenze diaboliche ed altri argomenti del genere trovano facile vena in Jacovitti, tanto che ad esempio Papesatàn è anche un suo caratteristico personaggio, tipica incarnazione del suo sadismo, del resto. Ma tutti questi elementi son sempre ripresi, dal Nostro, nella sua eterna chiave parodistica.

Ramona. Pulzella petulante, insopportabile, apparentemente ingenua ma invece dotata di un carattere d'acciaio, è la figlia del Governatore di Maracaibo in « Gamba di Quaglia », e non ha altra aspirazione che il matrimonio (v.), sotto l'ala protettrice della fidata e affidabilissima Dona Filippa (v.), della quale è l'amata pupilla. Figura del tutto analoga è anche l'Alonza figlia di Don Pedro Magnapoco nell'episodio di Zorry Kid. Si tratta di calzanti incarnazioni della perfidia femminile senz'altra aspirazione che il matrimonio verso la quale Jacovitti non nasconde la sua irridente ma acre misoginia.

Schiaffoni. Sempre sonori e robusti nelle storie jacovittesche, tanto che definirli semplicemente schiaffi sarebbe un pallido e risibile eufemismo. Del resto, tutte le risorse umoristiche alle quali Jacovitti ricorre sono sempre di grana grossa, sempre tenute sul registro dell'iperbole, per cui sarebbe fatica sprecata andare alla ricerca di raffinatezze o di forme espressive meno che iperboliche.

Spagnoli. Caratteristi di grande classe. Il loro cerimonioso linguaggio li rende protagonisti ideali di storie per Jacovitti, che in essi trova modo di esercitare la sua vivissima propensione per un linguaggio (v.) colorito e spassoso, pomposamente creativo. I suoi spagnoli sono inevitabilmente tanto gonfi di belle parole quanto vuoti di idee. Secondo una tradizione che si perde nella notte dei tempi, la lingua spagnola si colora di strutture fonetico-grammaticali tipiche del dialetto veneto.

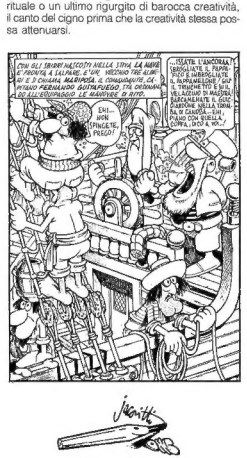
Teschio. Bianco su sfondo nero, è il tetro e lugubre simbolo della pirateria di tutti i tempi. Ma nel mondo stravolto di Jac, esso è invece un volto, eventualmente tondo e rubizzo, nient'affatto impressionante, che spesso usa le tibie incrociate come vere e proprie braccia, a scopo espressivo e dialogico. Ciò che riporta a considerare come tutto un surrealismo grafico serpeggi o ancor più spesso impregni tutta la produzione di Jacovitti, fin dal suo esordio. Il teschio pirata, poi, ricorda il suo esorcismo tutto mediterraneo, e in particolare meridionale, verso tutto ciò che rappresenta la morte o la simbolizza.



Urcocàn, Barone. Uno dei tanti personaggi, anzi tantissimi, che sostengono il ruolo di persona autoritaria e tirannica. Ma come praticamente sempre in Jacovitti, tale ruolo si trasforma in un pretesto per la paradossale presa in giro del potere e dell'autorità, il che sottolinea, se ce ne fosse bisogno, quall'anarchismo che permea tutta la produzione di Jacovitti, e sul quale del resto egli stesso si è più volte espresso, definendo se stesso un anarchico.

Vele. A gonfie vele filano sempre i vascelli di qualunque natura che solcano i mari disegnati da Jacovitti. Gonfie com'è sempre gonfio tutto ciò che Jacovitti crea, le storie, le tavole, le vignette, perfino i balloons gonfi di parole. Le vele delle sue navi sono un po' la metafora del suo essere « eccessivo ».

Zorry Kid. Ultimo fra i grossi personaggi creati da Jacovitti, è una saporosa parodia di Zorro, il giustiziere californiano in perenne lotta contro i « gringos » rapaci e aggressivi, a difesa degli oppressi spagnoli. « Ce vice impuni, les pirates » spinge Jac a coinvolgere anche questo personaggio in una delle sue tipiche avventure mar-piratesche. Ma a dire il vero tutto, in questa storia (« Zorry Kid all'arrembaggio ») è molto tipico: l'ampolloso linguaggio spagnoleggiante, la fanatica matrimonialità della pulzella Alonza, la ridda degli affollatissimi arrembaggi, insomma tutto. Pregi e difetti di Jac vi figurano elevati al quadrato, risuonando sempre di una nota sopra il rigo. Quasi un testamento spirituale o un ultimo rigurgito di barocca creatività, il canto del cigno prima che la creatività stessa possa attenuarsi.


CON GLI SBORI NASCOSTI NELLA STIVA LA NAVE E' PRONTA A SALPARE, E' UN VASCELLO TRE ALBERI DI 2 CHIAVI MAGNIFICA, A CONQUISTARE LA MISURO FEBBRILMENTE QUSTAPUEGO TRI ORDINARI DI GUERRA PRONTI AD ATTACCARE
DELL'ORO NON SPAGNOLO PESO!
ITALIA! L'ANCORA! ABBIGLIATE IL PAPPAGALLO E IMBROGLIATE IL RUMMELLIERE! AH! IL TRUCHETTO E SI FA IL GIUOCO DI MADRE! LA BANDIERA A CHIAVE! SARTIAMO! AH! IL GAUDIO... UH! PANO CON BIELLA, CUPPA, PROA & VOI...!
Jacovitti

Caccia grossa ebbe un quasi-seguito, anzi due, nel 1946. Apparve su « Il Vittorioso » una *Caccia grossissima*, senza *balloons* e probabilmente disegnata qualche anno prima. Negri e Leoni facevano abbastanza da *trait d'union* con la storia del 1941, in seguito fu pubblicato un albo, questa volta omonimo della storia « primigenia », ma con materiale inedito. Il fascino di *Caccia grossa* si ammanta di mistero...

CACCIA GROSSA di Benito Jacovitti (1941)

Nell'articolo-intervista *Incontro con Jacovitti*, di Luca Boschi e Luca Raffaelli, apparso su « Comic Art » n. 20 (Marzo 1996), alla domanda: « Quali sono stati i tuoi primi lavori retribuiti? » il creatore di *Cocco Bill* ha risposto (citiamo testualmente): « Delle vignette per un giornale satirico che si chiamava « Il Brivido ». Era il '39 (...) Ma la prima storia la feci per una casa editrice torinese, in quello stesso anno. Si intitolava *Patacca*, un personaggio umoristico che non ricordo neanche più cosa facesse. (...) materiale andato perduto, che non credo di aver mai visto nemmeno stampato. »

Ebbene, forse quella primissima storia è andata davvero perduta. Però *Patacca*, simpatico morto di fame, fece almeno un'altra apparizione, due anni dopo, in un episodio apparso a puntate in appendice agli « Albi Viaggi e Avventure » delle Edizioni Taurinia di Torino, certamente le stesse della storia precedente. A meno che l'episodio del 1939 e questo del 1941 non si identifichino, come certi particolari ci farebbero sospettare. L'avventura si intitolava *Caccia Grossa*, e per anni è rimasta quasi come una leggenda fra i collezionisti e gli appassionati di Jacovitti: nessuno ne aveva mai visto tutte le puntate; Antonio Cadoni, nella cronologia pubblicata sull'albo amatoriale *Battista l'ingenuo Fascista*, non era in grado nemmeno di precisare il numero delle tavole, e lo stesso grande disegnatore, da noi intervistato recentemente, la considerava veramente rarissima. Inoltre ci era da tempo venuto all'orecchio che un noto editore stava ricercando da anni la storia completa, per pubblicarla in albo. È stata perciò grande la sorpresa, quando *Caccia Grossa*, intera e perfetta, è inaspettatamente piovuta dal cielo nelle mani dell'amico Franco Bellacci: non nascondiamo che anche noi eravamo da anni alla ricerca dell'episodio, per poter offrire ai nostri lettori un eccezionale *scoop*. Ma, come è noto, le cose più belle capitano all'improvviso.

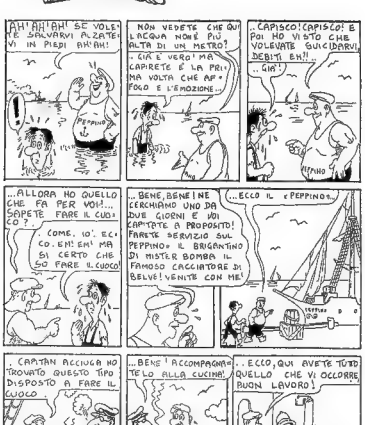
La mano del Benito Nazionale, all'epoca appena diciottenne, stupisce per la grande padronanza del disegno « pupazzettistico »: siamo ancora nel 1941, ma lo stile è già per molti aspetti vicino a quello che imperava in Italia per le storie umoristiche negli anni Cinquanta. Dal lato del linguaggio (inteso come *costruzione* narrativa) è veramente assai interessante notare come questa storia, pubblicata prima delle severe leggi sulla stampa che proibirono l'uso dei *ballons*, risulti assai più moderna degli episodi posteriori di *Pippo* e amici sul « Vittorioso », con spartane didascalie ai piedi di ogni vignetta. Paradossalmente, è proprio tutto l'insieme che sembra più « avanti » rispetto alle storie del 1942 o 1943!

Dal lato dell'ispirazione a modelli autorevoli, il giovanissimo Jacovitti si rivelava un attento e appassionato lettore dei fumetti disneyani, cosa che fra l'altro ci ha personalmente confermato. *Caccia Grossa*, nella sua parte centrale, ricalca — soprattutto graficamente — alcuni passaggi chiave della storia di Ted Osborne e Floyd Gottfredson *Topolino e il ritorno del Gorilla Spettro*, strisce giornaliere del 1937 pubblicate l'anno seguente sul « Topolino » giornale, a puntate. La derivazione è palese, ma condotta in modo assai elegante, da autore anziano e smaliziato: più una citazione che un plagio. La lettura di questa antica storia è comunque di per sé un godimento sottile, per le suggestioni caserecce e dimesse di ogni quadretto, per i colori e i profumi dimenticati che sa evocare, quasi come un reperto archeologico. Nei passaggi di *Caccia Grossa* ci sorride un'Africa gentile, da bambini, che è poi l'unica vera Africa della nostra immaginazione. E le incredibili crudeltà di *Mister Bomba*, capace di gettare stizzito *Patacca* ai pescicani per un nonnulla, non ci ingannino: è proprio la crudeltà dei bambini, una pura e innocente crudeltà da caccia alle lucertole, che rimarrà negli anni fra gli aspetti principali della tanto discussa violenza di Jacovitti. E ci sono molte altre sorprese, in questa storia, che non vogliamo anticipare ma che nessun vero jacovittiano si lascerà sfuggire.

L. G.

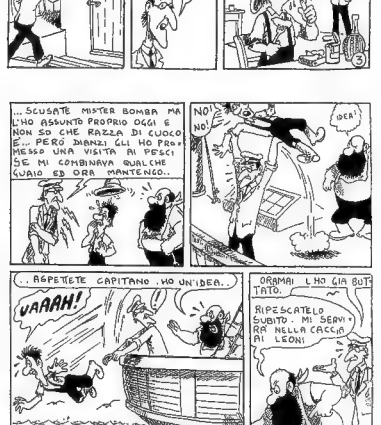
Ringraziamo l'autore per la gentile autorizzazione concessaci a pubblicare integralmente *Caccia grossa*

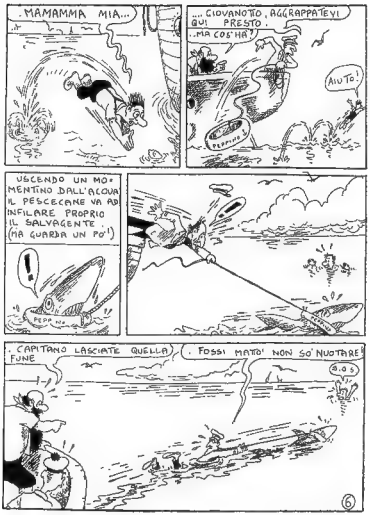
CACCIA GROSSA
AVVENTURE EROICOMICHE DI JACOVITTI
ALCUNI ANNI FA A MOMBASA NEL KENIA...
...VIA DI QUI, SBAFATORI NON NE VOGLIO...
OSTERIA
OSTERIA PINCO
SON RIMASTO AL VERDE... SON PIENO DI DEBITI... COSA FARÀ PATACCA?
...UN RIMEDIO C'È MI SUICIDO!
...ADDIO PATACCA...
MA LA NERA ACQUA DEL POZZO FA CAMBIARE IDEA AL SUICIDA PATACCA...
...GLU...GLUGH... AIU... AIUTO... GLU... AFFOGO!


AH! AH! AH! SE VOLETE SALVARVI ALZATE VI IN PIEDI! AH! AH!
NON VEDETE CHE QUI L'ACQUA NON E' PIU' ALTA DI UN METRO?
..CIA' E' VERO! MA CAPITE E' LA PRIMA VOLTA CHE AFFOLO E L'EMOZIONE..
..CAPISCO! CAPISCO! E POI HO VISTO CHE VOLEVATE SUICIDARVI. DEBITI EH?!..
..GIA'!
PEPPINO
...ALLORA HO QUELLO CHE FA PER VOI!... SAPETE FARE IL CUOCO?
COME, IO.. EC.. CO..EM! EM! MA SI CERTO CHE SO FARE IL CUOCO!
...BENE, BENE! NE CERCHIAMO UNO DA DUE GIORNI E VOI CAPITATE A PROPOSITO! FARETE SERVIZIO SUL «PEPPINO» IL BRIGANTINO DI MISTER BOMBA IL FAMOSO CACCIATORE DI BELVE! VENITE CON ME!
...ECCO IL «PEPPINO»
PEPPINO
..CAPITAN ACCIUGA HO TROVATO QUESTO TIPO DISPOSTO A FARE IL CUOCO
...BENE! ACCOMPAGNATELO ALLA CUCINA!
..ECCO, QUI AVETE TUTTO QUELLO CHE VI OCCORRE BUON LAVORO!
2

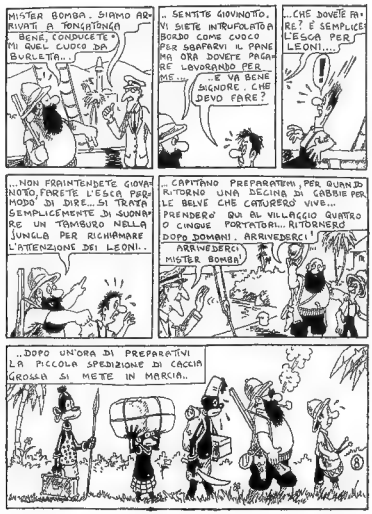
...UMH! HO QUI TUTTO QUELLO CHE MI OCCORRE. QUANTA ROBA..E BUONA! SON TRE GIORNI CHE NON MANGIO MA ORA MI RIFACCIO... AL LAVORO!
INTANTO SUL PONTE...
..E' PRONTA LA NAVE?
SI MISTER BOMBA
..ALLORA SI PARTE! HO VOGLIA DI SCORTICARE UN MIGLIAIO DI LEONI DEL SUD. SI VA NEL TANGANICA..
IL «PEPPINO» ANCORA LE VELE ...HEM HEM! MI SONO IMPARERATO VOLEVO DIRE LEVA LE ANCORE E SALPA..!
DOPO UN PAIO D'ORE DI NAVIGAZIONE...
..CAPITAN ACCIUGA ..HO FAME
CUCINA
3

...PER LE CALVIZIE DEL DEMONIO! ...COSA FATE??...
AUGLICLIK!..CACAPI.. CAPITATANO.. OUCH! MI E' ANDATO IL CIBO DI TRAVERSO.. UGH ..NON DOVEVATE FARMI PAURA.. CLIK!
CLIK!
..MAGARI TI FOSSI STROZZATO!..PER QUESTA VOLTA TI BASTA LA PAURA..MA SE MI NE COMBINI UN'ALTRA TI BUTTO AI PESCI! ORA PREPARA QUALCOSA PER MISTER BOMBA E PORTAGLIELO IN CABINA!
..E' UNA PAROLA..E CHI SA FARE IL CUOCO!
...MBE'! SPERIAMO CHE GLI PIACCIA QUESTA ROBA...
E..PERMESSO?..
..AVANTI, PER BACCO. E' UN'ORA CHE ASPETTO..
TOC TOC
...PER LE DODICI CORNA DI BELZEBU'! CHE ROBA E' QUESTA?... FORMAGGIO PUZZOLENTE... ACETO... VERMI PER PESCARE.. CIPOLLE.. MA DIMMI, BESTIONE, MI HAI PRESO PER UN CANNIBALE?!..
..BISSIGNORE.. CIOE' NOSSIGNORE.. ECCO..IO..
..CAPITANO! IL PRANZO VI AVEVO DETTO DI FARMELO SERVIRE DA UN CUOCO E NON UN.. UN MANISCALCO!
4


...SCUSATE MISTER BOMBA MA L'HO ASSUNTO PROPRIO OGGI E NON SO CHE RAZZA DI CUOCO E'... PERO' INANZI GLI HO PROMESSO UNA VISITA AI PESCI SE MI COMBINAVA QUALCHE GUAIO ED ORA MANTENGO..
NO! NO!
IDEA!
..ASPETTATE CAPITANO..HO UN'IDEA..
VAAAH!
ORAMAI L'HO GIA' BUTTATO.
RIPESCATELO SUBITO. MI SERVIRA' NELLA CACCIA AI LEONI
..AIUTO.. GLUGH! CATTIVI... CATTIVELLI! AIU.. S.O.S...
UN PEPE' SEE CANE..
5


MAMAMMA MIA...
...GIOVANOTTO, AGGRAPPATEVI QUI PRESTO.
MA COS'HA?
AIUTO!
PEPPINO!
USCENDO UN MOMENTINO DALL'ACQUA IL PESCECANE VA AD INFILARE PROPRIO IL SALVAGENTE. (MA GUARDA UN PO')
PEPPINO
CAPITANO LASCIATE QUELLA FUNE
FOSSI MATO! NON SO' NUOTARE!
S.O.S.
6

...ORA CI PENSO IO...
MENTRE IO AMMAZZO QUEL PESCECANE, CALATE UNA SCIABUPPA PER RACCOGLIERE IL CAPITANO E IL CUOCO.
PRRRR
...ACCIPICCHIA! UN PICCOLO SBAGLIO DI MIRA.
CA! CA!
...CORAGGIO CAPITAN ACCIUGA. IL PESCECANE E' SCAMPATO.
PEPPINO
...E TUTTA COLPA TUA SE SON RIDOTTO COSI'. APPENA A BORDO TI FARO' METTERE IN FERRI...
SENZA ALTRI INCIDENTI IL «PEPPINO» RIPRENDE L'INTERROTTO VIAGGIO PER L'ORANGHIA!
7


MISTER BOMBA. SIAMO ARRIVATI A TONGHANGA
BENE, CONDUCETE MI QUEL CUOCO DA BURLETTA...
SENTITE GIOVINOTTO, VI SIETE INTRUFOLATO BORDO COME CUOCO PER SBAFARVI IL PANE MA ORA DOVETE PAGARE LAVORANDO PER ME...
E VA BENE SIGNORE, CHE DEVO FARE?
...CHE DOVETE FARE? E SEMPLICE L'ESCA PER LEONI...
...NON FRAINTENDETE GIOVANOTTO, FORSE L'ESCA PER MODO DI DIRE... SI TRATTA SEMPLICEMENTE DI SUONARE UN TAMBURO NELLA JUNGLA PER RICHIAMARE L'ATTENZIONE DEI LEONI..
...CAPITANO PREPARATEMI, PER QUANDO RITORNO UNA DECINA DI GABBIE PER LE BELVE CHE CATTURERO' VIVE... PRENDERO' QUI AL VILLAGGIO QUATTRO O CINQUE PORTATORI... RITORNERO DOPO DOMANI... ARRIVEDERCI!
ARRIVEDERCI MISTER BOMBA!
..DOPO UN'ORA DI PREPARATIVI LA PICCOLA SPEDIZIONE DI CACCIA GROSSA SI METTE IN MARCIA..
8

AL TRAMONTO LA PICCOLA CAROVANA ARRIVA ALLE FALDE DELLA GIUNGLA MISTERIOSA E SELVAGGIA!
ALT!
...QUESTA NOTTE PERNOTTEREMO QUI, DOPO AVER RIZZATA LA TENDA E PREPARATE QUALCOSA DA MANGIARE...
MA' CHE VI PICCIA?
PADRONE, NON SIAMO ACCAMPARE QUI ESSERE SBIRDI GADDIVI... NON VI CINO FORSSDA. ANDARE DORMIRE DU LONZANO
HUSTHUE! NON COMINCIAMO E!!... AL LAVORO E POCHE CHIACCHIERE SE NO VI FA' CONOSCERE LA FRUSTA...
UN'ORA DOPO AI SOLITI RUMORI DELLA NOTTE AFRICANA SI UNISCE PRESTO UN RUSSARE! L'ACCAMPAMENTO DORME!
VICINO AL FUOCO SIEDE E VEGLIA LA SENTINELLA!
PERCHE' NON PATACCA SI ALZA PUR DORMENDO ANCORA?...
RONF RONF RONF
...E' SEMPLICE E SONNAMBULO!
9

...OOOUUAAH! AIUDO! LO SBIRRO DELLA NOTTE ESSERE LÀ ... BOVERO ME... OUUH!
...CHE DIAVOLO SUCCEDE? COS'È QUESTO BACCANO?
..BABABADRONE AVERE VISTO SBIRRO NOTTURNO
..TANTO BACCANO PER QUESTA SCIOCCHEZZA!. AVRAI SOGNATO! RITORNATE AI VOSTRI POSTI PEZZI DI CRETIN... DOVE IL TAMBURINO?
..AH! È SPARITO! È FUGGITO IL BRICCONE.. MA PERCHÈ È FUGGITO IN CAMICIA E SCALZO? DUE DI VOI RESTANO QUI A GUARDIA E L'ALTRO VENGA CON ME PER TRADURRE QUEL MANDANO!
NON PIAGNUCOLARE IDIOTA... QUELLO CHE MI CREDUTO UN FANTASMA ERA QUEL BIRBANTE CHE FUGGIVA...
POCO LONTANO DORME BEATO UN LEONE (FELIS LEO).
RONF RONF
RONF RONF RONF
10
RONF RONF
CIAK! CAÌ PUM! CIAK!
RONF RONF!
GRULP. UMF! PLIST. RUMB. RONF!
PATACCA DI FERMA SONNAMBULANDO VICINO ALLE DUE BESTIE ORAMAI
SPINITE
11
E COSÌ, IL SONNAMBULO PATACCA SI METTE DISTESO VICINO ALLE DUE BESTIACCE. CHE SCHERZI TI COMBINA IL SONNAMBULISMO, VERO?
RONF! RONF!
INTANTO ECCO COSA SUCCEDEVA A MISTER BOMBER E IL SERVO NEGRO'
BADRONE..ESSERE BERICOLO SE NO ALLOGGIARE DIETRO DA CAMEO NOI MEGLIO DORMIRE DIETRO..
STAI ZITTO COGLIONE! BISOGNA RITROVARE QUEL BIRICHINO!
CRAK
CHE! CHE MODI...
TAP-TOP! TAP...TOP!
TAP TOP TAP TOP TAP
CHI È CHE SI DIVERTE A SUONARE IL TAMBURO ALLE DUE DI NOTTE?..
BOOM!
BOVERO ME..
..BBE..BRESDO. BADRONE - FUGGIRE..GUESDO RUMORE ESSERE SEGNALE DI GUERRA DI DRIBÙ CANNIBALESSA...
PE PEPE?
UN ORA DOPO I CANNIBALI E IL BOTINO ARRIVANO AL VILLAGGIO...
ANA-SU-PO-TOKA TOKA-UPI!
IN LINGUA CANNIBALESCA VUOL DIRE: K LEGATELI AL SACRO PALO DOMANI CE LI PAPPEREMO!
13

ED ORA, RITORNIAMO DA PATACCA... CRRL... PFF! OUOU! HAAAAOO!

...AUFF! CHE CALDO! MA COS'È QUESTO AFFARE LISCIO LISCIO, E QUESTALTRO PELOSO!..

MAMAMMA MIA! UN LEONE E UN SERPENTE....

...COME MAI MI HA TRATTO QUI CHI MI CI HA PORTATO?

...QUELLE BESTIACCE SEMBRANO MORTE... CHE MISTERO È MAI QUESTO?

VOLENDO INTORNO LO SGUARDO VERÈ UNA SCENA CHE GLI FA RIZZARE I 1564 CAPELLI CHE HA IN CAPO...!

CARAMBA! MISTER BOMBA IN MANO AI SELVAGGI! BERRR

ANCHE SE È STATO CATTIVO CON ME, DEVO FARE IL TUO PER SALVARLO... MA SONO SOLO, DISARMATO E IN CAMICIA...

VIENE L'ALBA E...

CON ESSA VENGONO INIZIATI I PREPARATIVI PER UN GRAN PRANZO CACCIATORE CON CARNE TORNO DI NEGRO...

CHE POTREI FARE?

HO TROVATO!

DOPO UN ORA DI SFORZI ECCO COSA TI PREPARA...

DIDIRIDIDIRI...

SVENN!

IN AZIONE ORA...

PATACCA COL BOA ANNODATO IN MANO IRROMPE SULLO SPIAZZO COME UN FORSENNATO

PERDIRINDINDINA!

ALL'IMPROVVISO GLI SI MAR. DAVANTI IL FUTURO PARRUCCHIERE LEONE

AH!

HAUGGH!

PLUNF!!

CON QUEL PO PO DI BAGNO BOLLENTE IL LEONE SI RISVEGLIA E...

GAL...GA! GAL...GA!

MA LESTO PATACCA GLI GETTA FRA LE GAMBE IL BOA...

DILÀ! BISTICCIATEVI UN PO'

E MENTRE LE DUE BELVE RICOMINCIANO A BISTICCIARE, PATACCA CORRE A SCIOGLIERE LE CORDE CHE AVVINCOLANO AL PALO IL PROTETTORE NERO!

...BRRSDO.. BRRSDO.. SE NO LEONE MANGIARE DUDDI NO!

AIUTO! SOS!

NON BOVE! NO METTERE!

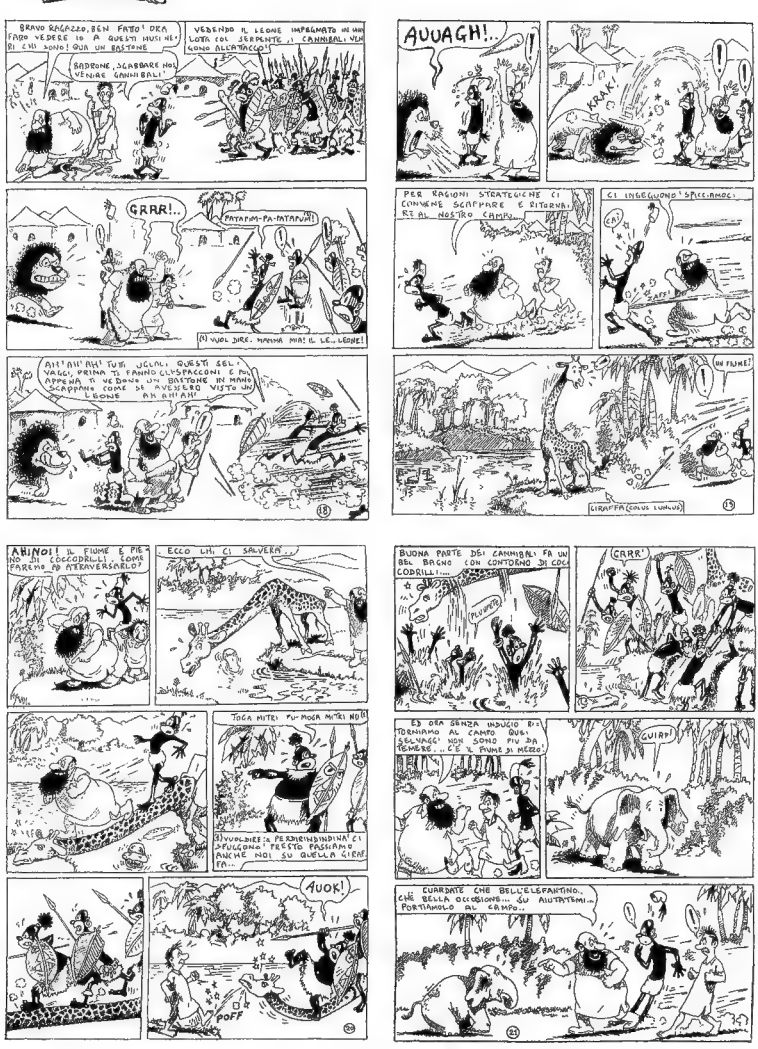
GLI BOCCA-TUFANO!

GRRRR!

VUOI DIRE, SCIMMIA!

VENITE QUI MISTER BOMBA, CHE VI SCIOLGO!

GLOP! GLOP!

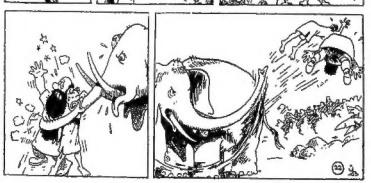

BRAVO RAGAZZO, BEN FATTO! ORA FARÒ VEDERE IO A QUESTI MUSI NERI CHI SONO! QUA UN BASTONE
BADRONE, SCAPPARE NOI VENIRE GRANDI BALI!
VEDENDO IL LEONE IMPEGNATO IN UNA LOTTA COL SERPENTE, I CANNIBALI VI SONO ALL'ATTACCO!
AUUAGH!..
KRAK!
GRRR!..
PATAPUM-PA-PATAPUM!
PER RAGIONI STRATEGICHE CI CONVIENE SCAPPARE E RITORNARE AL NOSTRO CAMPO...
CI INSEGUONO! SPICCIAMOCI!
(A) VUOL DIRE: MAMMA MIA! IL LEONE!
AII! AII! AH! TUTTI UCCISI QUESTI SELVAGGI, PRIMA TI FANNO GLI SPACCONI E POI APPENA TI VEDONO UN BASTONE IN MANO SCAPPANO COME SE AVESSERO VISTO UN LEONE AH AH AH!
UN FIUME!
GIRAFFA CORRE LUNGO
AHINOI! IL FIUME È PIENO DI COCCODRILLI, COME FAREMO AD ATTRAVERSARLO?
ECCO LUI, CI SALVERÀ!
BUONA PARTE DEI CANNIBALI FA UN BEL BAGNO CON CONTORNO DI COCCODRILLI...
NUOTANO
CARR'
TOGA MITE! YU-MOA MITEI NOI!
E3 ORA SENZA INDUGIO RITORNIAMO AL CAMPO QUESTI SELVAGGI NON SONO PIÙ DA TEMERE... C'È IL FIUME DI MEZZO
GUIAP!
3) VUOLDIRE: SE PERMETTI INDIANA CI SPUGLIONO! PRESTO PASSIAMO ANCHE NOI SU QUELLA LIANA FA...
AUOK!
POFF
CURIOSITÀ CHE BELL'ELEFANTINO... CHE BELLA OCCASIONE... SU AIUTATEMI... PORTIAMOLO AL CAMPO...

GOMBE DESA!
GUIRP! GUIRP!

...E LE FANNE MADRE E L'ELEFANTE FILLIO SI ALLONTANANNO PER I FATI LORO MENTRE...
...MISTER BOMBA E PATACCA VOLANO AL DI SOPRA DELLA JUNGLA...
COSA FANNO INTANTO I CANNIBALI? ECCO QUA:
...MATTA-GU-PA! GU MATTA PA!
(1) I BIANCHI CI SONO SFUGGITI! FECERTO... ABBIAMO PERSO UN BUON BOTTO... RITORNIAMO AL VILLAGGIO...

...AIUDO...BADRONE! DIETRO VOI ESSE, RE GRANDO LIO FANDE... SCAPPARE!
AUGUIRRP!
...HEM! HEM!...CA, CARINO LUI... CARINO VERO?
...GIÀ... GIÀ'

ADOFF!



TRA GLI ALBERI UN ESSERE QUASI UMANO GUARDA LA SCENA...
...E UN GORILLA!
TAM! TAM! TAM!
TAM...TAM!
TAM TAM!

CRA-A-KRA!
UN ALTRO SCIMMIONE LI VEDONO E SI METTONO AD INSEGUIRLO...
CRE-CRA!!

ESSENDO I GORILLA COME TUTTE LE SCIMMIE IN GENERE, VEDENDO QUELLA LOTTA, VIEN LORO VOGLIA DI IMITARLA E.....

CI INSEGUONO I GORILLA!
PER BACCOLINA UN ALTRA VOLTA IL RUMO CON COCCODRILLI

...QUESTI GORILLA SONO CAPITATI A PROPOSITO! PRESTO SCAPPIAMO PRIMA CHE CI VEDANO...
PUM!
CIAK!
CAI

...ARRIVANO... AHINO! ARRIVANO!
POM!

...CON GUBI COLOSSALE SPINTONE PATACA SI TROVA IN ACQUA FRA UN MUCCHIO DI COCCODRILLI. DOPO UN BEL TUFFO

...MENTRE MISTER BOMBA SI TROVA SUL LE SPINE POICHÈ NON SA SE BUTTARSI IN ACQUA PER I COCCODRILLI O ASPETTARE IMPAVIDO I GORILLA...

AIUTO!

KRAK!

AIUTO! MI MANCHI!

MA UNA SNELLISSIMA ED AGILE PIANTA GLI FA SCEGLIERE UNA VIA DI SALVEZZA...

AIUTO!

CRR! CRR!

IL PESO DI QUEI 3 GORILLA FA INCLINARE L'ESILE PIANTA!

L'ALTA PIANTA SI SPEZZA, MENTRE MISTER BOMBA VA A CADERE PUNTUALMENTE SULLA RIVA OPPOSTA

...I TRE GORILLA, ESSENDO AL CENTRO DEL TRONCO FANNO UN BEL TUFFO NEL FIUME

CIAFF! RUNFT! CIUNFT!

PATACCA APPROFITTA DELLA CONFUSIONE...

...MISTER BOMBA... AIUTATEMI... PRESTO!

AIUTO!

... CARAMBA! GUARDA QUEI GORILLA COME PENSANO PER QUEI COCCODRILLI...

CIAFF!

...LASCIAMOLI LITIGARE! TORNIAMO AL CAMPO... PRIMA CHE I PORTATORI SE NE VANNO...

...URRAH! ECCO IL NOSTRO ACCAMPAMENTO...

UH! NOSTRO PADRONE ESSERE SALVO! EVIVA! URRAH...

...SONO SALVO... MA TU PERCHÈ SEI RITORNATO PRIMA DI RIPARTIRE?

...PERDONO PADRONE... PAURA AVERE PAGGIO FUGGIRE VIA...

...OH! FINALMENTE POSSIAMO RIMETTERCI I TANI...

...ED ORA LEVATE LE TENDE E TORNIAMO A MOMBASA! HO ABBASTANZA DI QUESTA MALEDETTA JUNGLA!

...MA MISTER BOMBA! AVETE FATTO QUESTO TUTTO DI SPEDIZIONE ED ORA CE NE RITORNIAMO SENZA UN MISERO UNA BELVA...

HAO! MA SEI SCEMO! SOLO PER QUELLO CHE ABBIAMO PASSATO IN QUESTI DUE GIORNI MI DICI TU CHE UN PIÙ VOGLIA DI ACCHIAPPARE LEONI!! IO, QUANDO VEDO CHE LO LA BARBA LA SMETTO DI FARE IL CACCIATORE... PERCHÈ FARE... CHE SO... IL FARMERE! ESCO IN MARCIA ORA!

INTANTO A TONGATONGA (PROV. DI MOMBASA) IL CAPITANO ACCIUCA È IN ATTESA DELLA CAROVANA. HA CON LE CASSE DA BELVE...

...POFFA, CON RITARDO QUESTA MISTER BOMBA, FORSE HA CON SÈ MOLTE BELVE CHE GLI IMPACCIANO LA MARCIA!

...EGGOLI... ARRIVARE CAROVANA

AH FINALMENTE!!

SOGNO O SON DESTO! VEDO UN SOLO CONIGLIO SELVATICO...

...SIR... UN SOLO CONIGLIO È UN SELVATICO! COSA IMPARATA!

...AH! AH! AH! ED IO CHE MI FREGAVO TUTTI QUELLE CASSE! AH! AH! AH! CACCIA GROSSA ANCHE CACCIA GROSSA! AH! AH! AH!

...C'È POCO DA SPOTERE!

FINE

QUADERNI DI CINEMA

abbonarsi è meglio abbonarsi è facile

inviando il relativo importo a mezzo vaglia postale o assegno circolare intestato all'Amministrazione della rivista
Via Benedetto Varchi 57 - 50132 Firenze

Abbonamento annuo per l'Italia L. 24.000
Abbonamento annuo per l'Estero L. 33.000

portfolio exploit comics exploit comics exploit comics exploit comics